Les brumes de Haut-regard

Un scénario Stormbringer/Elric par Ghislain Thiery

Ce scénario pour Stormbringer/Elric a été conçu pour un groupe de personnages n'ayant pas d'allégeance spéciale envers le chaos ou la loi.

Les personnages seront amenés à vivre en huis-clos pendant sept jours. Là, un des membres du groupe devra se sacrifier pour l'équilibre du Multivers en prêtant allégeance à la Balance cosmique.

HISTOIRE ET MALEDICTION

Il y a de cela des siècles, le plan des royaumes Terres-Mers, vivaient en parfaite harmonie entre l'élément terrestre et l'eau. Dans un parfait équilibre, terres et mers, occupaient 50 % chacune de la surface du plan. C'était un plan « élémentariste ». Tout allait bien, jusqu'au jour où, le chaos, minoritaire jusque-là, décida de s'accaparer le plan et lança son offensive. Habilement, le Chaos prit le pas sur les éléments. Les cultes « élémentaristes » allaient disparaître et laisser la main aux seigneurs des enfers.

Le plan semblait pencher vers le chaos. Quand sous l'appel des derniers prêtres de la loi, eux aussi minoritaires, les seigneurs d'en haut se plongèrent dans la bataille pour, eux aussi, prendre possession de ce plan. La bataille fit rage, emportant les derniers restes de cultes élémentaires. Tout allait se jouer entre la Loi et le Chaos.

Les forces du Chaos menées par Mabelrode allaient l'emporter quand la balance Cosmique s'interposa pour éviter une bascule dans le Multivers des plans vers une hégémonie chaotique.

Une ligne de démarcation fut tracée. Sous un gigantesque tremblement de terre une énorme digue de roches et de terre barra la route et à la Loi et au Chaos. De part et d'autre de cette montagne, car il s'agit en fait d'une cordillère montagneuse, la Loi et le chaos se sont partagé les terres et les mers. Sur les cimes, une fière forteresse fut érigée : Haut-Regard. Le seigneur du fort fut désigné dans les troupes de la Balance Cosmique.

Il fut convenu que des séides des différentes parties pourraient prendre leurs quartiers dans le château de Haut-Regard.

C'est ainsi, que des agents du Chaos et de la Loi furent contraints de vivre ensemble sous la responsabilité d'un agent de la Balance, sous le regard neutre du dernier serviteur des éléments.



Leur but : éviter que La Loi ou le Chaos ne franchissent la frontière rocheuse. L'agent de la balance est là pour maintenir l'équilibre et veiller au grain.

Cependant, Mabelrode, contrarié de s'être vu privé de sa victoire, lança une malédiction à l'encontre des seigneurs de haut-regard. Cette malédiction est sensée pousser les occupants à la folie et au suicide.

Curieusement, cette malédiction n'affecta pas les agents de la Loi et du Chaos. Seuls les agents de la balance et autres occupants des lieux en furent frappés. C'est ainsi, que bientôt, la demeure des cimes devint la prison des agents de la loi et du chaos et le tombeau des seigneurs de la Balance.

La malédiction a pris la forme d'une terrible créature qui se terre dans les profondeurs de la montagne sous la forteresse elle-même. Cet avatar monstrueux du chaos envoie des spectres aux occupants du château qui, peu à peu, sombrent dans la folie meurtrière et suicidaire. Tous les seigneurs des lieux se sont suicidés, soit en se jetant dans le vide, soit en se pendant.

Le dernier Vigilant en date, Arshalan Lorbone, s'est pendu dans le bois des « Milles Pas » au pied du château. D'ailleurs, un bon nombre de seigneurs se sont suicidés là. C'est peut-être pour cela que le lieu semble emprunt d'une certaine tristesse nostalgique.

Cette malédiction poussa La Balance à renouveler régulièrement la direction du château. Et c'est dans ce but qu'un Héraut fut désigné afin de dénicher les futurs Seigneurs vigilants de Haut-Regard.

Sur le plan ravagé par la guerre, l'activité des dieux de la Loi a rendu la partie loyale stérile. Lentement, les mers se sont asséchées, puis les terres se sont craquelées sous la soif. Un désert s'est formé, les espèces qui ne purent s'adapter disparurent de la surface du plan.

La zone chaotique n'alla pas mieux. A force de jouer avec les éléments, l'eau quitta aussi la zone des seigneurs des enfers. C'est un désert qui, de temps à autre, voit surgire des forêts vierges vivantes et hurlantes. Des montagnes d'ossements s'érigent avec fulgurance pour exploser dans de magnifiques feux d'artifice où des formes démoniaques se livrent à des actes impies. Bref, c'est un désert avec une forte activité qui peut prendre des aspects très délirants.

L'eau du plan, sous l'autorité des seigneurs de la loi et du chaos, s'est brusquement changée en brouillard épais, enveloppant le plan d'une gangue opaque. Quelquefois, une forte pluie s'abat sur les hauteurs et transforme les lits secs en torrents qui dévalent la montagne et apportent, durant un bref instant, un peu d'eau pure aux zones désertes.

De ce lourd manteau de brumes émerge des cimes, le château de Haut-Regard, sentinelle vigilante et stoïque au-dessus des nuages.

VISITE DU CHATEAU ET DEPENDANCES

Haut-regard, donc, est un fort perdu au milieu d'une mer de brouillard. Seule une digue tracée comme une frontière divise la brume. Curieusement aucune langue de brouillard vient lécher la construction. Un pâle soleil perce au-dessus de Haut-regard. Quand on monte au donjon, on est au-dessus du brouillard. De temps à autre, un vent léger chasse le brouillard pour découvrir complètement la fortification et son promontoire rocheux qui trônent, majestueux, au-dessus d'une mer calme de vapeurs blanchâtres.

Le château ressemble à un navire au-dessus des brumes dont la proue est dirigée vers les brouillards chaotiques comme par esprit de conquête.

C'est une ancienne construction loyale passée sous l'aile de la Balance Cosmique. Tout est en fâcheux état : un mur s'est effondré sous l'attaque des racines de lierres et d'arbustes qui ont élu domicile sur les remparts. Des chèvres ça-et-là broutent mousses et plantes qui se sont logées sur les toits et interstices des pierres. La grande porte en bois est rongée par les lichens, elle reste ouverte sur ses gongs rouillés et grippés en un seul bloc de métal. La cour principale est pavée. Elle ressemble plus à une friche herbeuse où un esprit malin aurait lancé à la volée un pavage disjoint et grossier. Là, les poules grattent et picorent.

Le donjon est en bon état, mais les escaliers en bois et les paliers semblent vermoulus. La toiture est abîmée et les tuiles cassées ou absentes.

Les logis, eux, sont absents de toutes dégradations, seules les toitures se sont transformées, au fil du temps, en de minuscules carrés de prairie.

♦ La basse-cour

La basse cour est assez boueuse. Il y a un petit potager, les écuries, des clapiers et le poulailler.

On y trouve une remise et la cabane de jardinier où dort Blougol. Il y a aussi un puits qui a la particularité de donner de l'eau.

La cabane est meublée d'une paillasse, d'une table. Un tonneau avec du cidre attend le compère amical. On y trouve un livre sur les plantations, un petit autel de prière où sont alignées des statuettes à l'effigie de Grome, Strashaa, Kakatal,

Blougol possède une baguette de fertilisation, une prière (sur un parchemin) pour invoquer la pluie, une élémentaire de l'air qui l'aide à planter les graines, un gnome fait le ménage, un élémentaire du feu est lié à l'âtre et entretient le foyer.

La remise est pleine de vieilleries et de toiles d'araignée. Sur l'un des murs se trouve des graffitis qui, lorsqu'on prononce le nom de Mabelrode s'illumine pour laisser place à un portail de téléportation. C'est Maryse qui s'en sert toutes les nuits.

♦ La cour

La cour supérieure du château est, elle aussi, équipée d'un puits. Celui-ci mène dans les profondeurs de la montagne. L'eau y est hors d'atteinte, à moins d'être patient. La superficie est aussi utilisée à des fins agricoles. Les pavés ont été à certains endroits décelés afin d'y permettre l'implantation de petits potagers.

♦ Le donjon

Le donjon possède quatre étages avant d'arriver à son sommet. Au rez-de-chaussée sont entreposés des effets de toutes sortes : de vieux paquets, des tonneaux usagés et éventrés.

Sous une vieille pile de caisses se trouve une trappe qui s'ouvre sur un escalier raide. Au bout de quelques degrés se trouve un vieux cellier où un petit autel dédié aux seigneurs de la Loi est érigé. Il n'y a rien de particulier à glaner ici.

Mais un jet en écouter pourra faire entendre une plainte bestiale monter des profondeurs de la roche, c'est la créature du Chaos qui se manifeste.

Quand on monte un escalier étroit et en bois, on arrive à un étage où se trouve la chambre de Mam Douna qui est fermée à clef. Elle est rangée, le lit fait, les draps pliés. Il n'y a rien à trouver ici. Au deuxième, se trouve la bibliothèque où l'histoire du plan est retracé. On y trouve des livres rares, des textes dans des langages inconnus.

♦ La chambre des seigneurs Vigilants

La porte est fermée à clé et c'est Mam Douna qui en a la clef. On y trouve une armoire avec des habits de toutes les corpulences et de toutes les époques, et aussi des plans inconnus. Il y a un grand lit à colonnes sculptées de griffons, il est assez confortable. Une grande fenêtre s'ouvre sur un horizon brumeux, des petits bancs de pierre permettent de lire en profitant de la lumière du jour. Un coffre qui contient un petit journal.

Le début du journal parle de l'ennui qui accable un certain Arshalan et de ses visions. Il semble être resté cloîtré dans sa chambre avec ses spectres. Puis des pages blanches et une dernière phrase : *« Aujourd'hui j'ai pris une grande décision »*.

♦ La cuisine

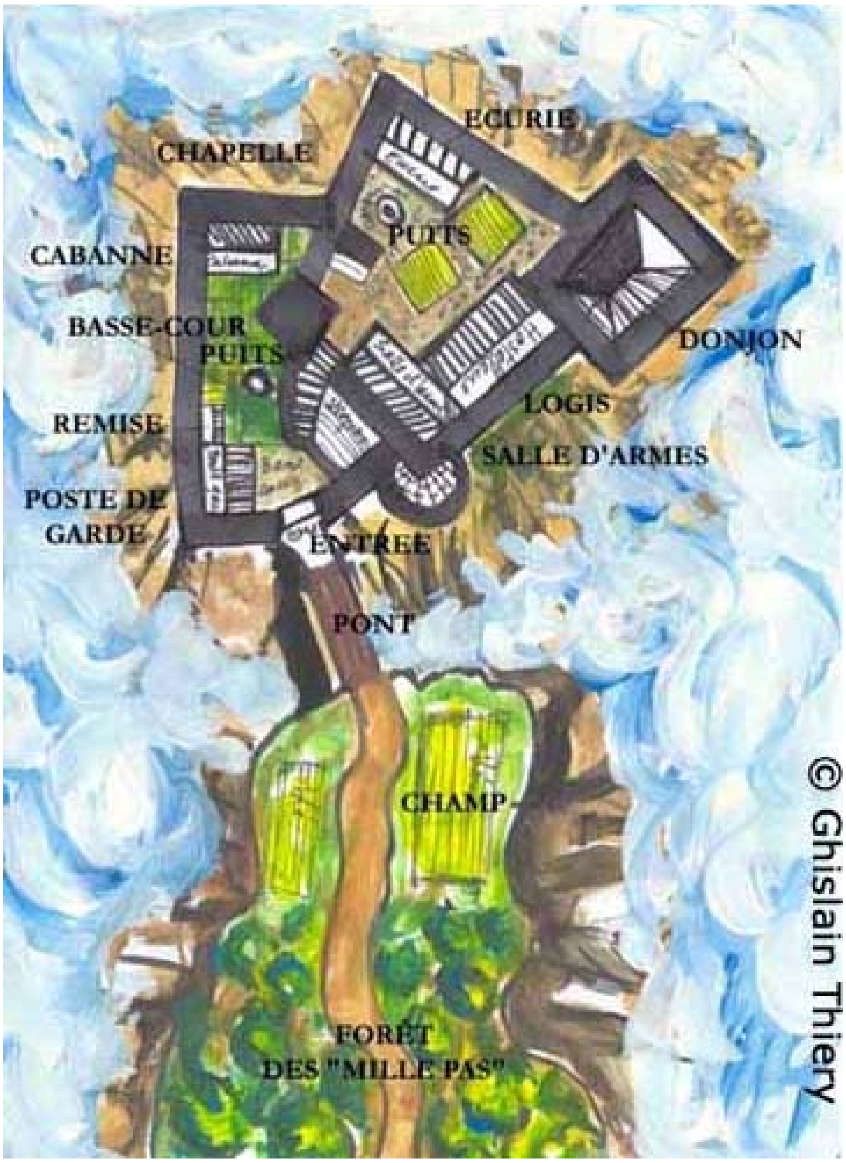
Le domaine de Man Douna est rangé, vaste et une chaleur constante émane de la grande cheminée où glougloutent des soupes et des bouillons.

♦ La salle des Vigilants

C'est la salle commune où les repas sont servis sur des tables montées sur tréteaux. Les lits pliants sont ouverts par Maryse et le vieux après le repas pour les invités. Il y a des coffres vides pour ranger ses effets, des chaises, des jeux d'échec et de dés. L'âtre de la cheminée renvoie une douce chaleur.

♦ La salle d'armes

La salle d'arme est aussi l'ancien casernement où logeaient les soldats du fort à l'époque de son ancienne gloire. On y trouve maintes armes et armures. Des arcs, des flèches, différentes épées sont alignées dans des râteliers en noyer. Une vitrine montée sur un cadre de bronze contient une armure flamboyante, ce sont le bagage du futur seigneur vigilant. Cette salle permet également toutes sortes d'entraînement.



Un petit autel carré se trouve au pied de la stèle ainsi qu'un « prie-dieu » afin de s'agenouiller.

Au sol se trouve une stèle gravée à la mémoire de tous ceux qui ont laissé leur vie pour que ce château existe. Un œil averti pourra remarquer que la pierre peu se déceler. Si on la fait glisser, on verra que le sous-sol de l'endroit cache une petite crypte où Belargol se cache pour dormir. Dans cette crypte, on y trouve aussi des cercueils et des sarcophages vides, et pour cause, les seigneurs se sont tous suicidés sans laisser de trace. Et sans que quiconque ne se soucie de leurs dépouilles.

♦ Les écuries

Les écuries servent également d'étable pour la vache Florette et deux biquettes et un bouc. Belargol dort souvent dans la paille au-dessus de l'étable. Il aime prendre son petit déjeuner du soir au cou de la vache et des autres animaux. Les chevaux des personnages pourront prendre leurs quartiers dans ce lieu. Il y a cinquante boxes en tout.

♦ Le puits

Le puits est très profond et puise son eau dans les entrailles de la montagne. D'une grosse chaîne de cent mètres remonte un large baquet par un système de poulies compliqué. Un prêtre de la Loi ou tout autre érudit pourra s'extasier devant tant d'ingénieuse technologie loyale. La descente du sceau et sa remontée est longue, il faut vingt minutes pour avoir de l'eau fraîche. Mais cette eau est polluée par le chaos qui se trouve à proximité. Boire cette eau donne des visions d'horreurs et inflige 1d4 de perte temporaire de Pou .

Si on décide de descendre, cela ne se ferra que un à un. Le baquet ne supporte qu'une taille de 16 au maximum.

A cinquante mètres de la surface, creusé dans la paroi du puits, se trouve une porte qui mène au petit temple chaotique utilisé par Maryse.

Au fond du puits, coincé dans une salle étroite, l'engeance du chaos est tapie.

A l'étage, le toit est à moitié effondré sur ce qui devait être un dortoir.

♦ La chapelle

C'est un petit endroit où il y fait bon se reposer. La fraîcheur du lieu invite au recueillement. Il y a deux pairs de bancs pouvant accueillir chacun quatre fidèles. Au fond de la chapelle, une stèle est accolée debout contre le mur du fond. Sur cette stèle un bas relief dont les motifs se sont effacés avec le temps, laisse entrevoir une main gantée de fer tenant une balance d'orfèvre. Sur chaque plateau sont représentés les symboles de la Loi et du Chaos. Cette représentation est aussi les armes du château qui se trouvent sculptées sur l'imposte de la porte d'entrée de la forteresse.



UNE CHARMANTE COMMUNAUTE

♦ Maryse

Jeune fille aux yeux énormes qui tour à tour fait office d'aide à la basse cour, au service ou à la cuisine. Elle est apparue un jour au château et elle a vite trouvé sa place au sein de la communauté. Elle ne parle pas et elle s'amuse des fanfaronnades de Belargol.

En fait, Maryse est un avatar de Mabelrode qui s'ignore. Elle est mue toutes les nuits par une force mystérieuse qui la pousse dans une cache secrète au cœur de la montagne. Elle y accède par le portail de téléportation qui se trouve sur un mur de la remise. Mabelrode n'évoque rien pour elle, qu'une sorte de sésame qui lui permet d'accéder à un temple où toutes ses haines et ses rancœurs se manifestent par des graffitis obscènes et répugnant fait d'urine et d'excréments liés à du sang (le sien et celui des animaux du château). Elle sculpte des figurines dans du suif à l'image des dieux de la loi en professant des paroles ignobles. Une balance est dessinée avec maladresse. Sur chaque plateau le nom ou les signes des châtelains et des invités du château sont inscrits. Ces rituels ont pour effet d'alimenter la survie de la créature du chaos qui prospère dans les cavernes de la montagne. Elle se sert des actions de Maryse pour alimenter la malédiction de Mabelrode.

FOR 7 CON 12 TAI 06 INT 18 POU 18 DEX 12 CHA 13

Chanter 30% chercher 50% sauter 35% éviter 70% se cacher 80% artisanat : travaux de ferme 60%

Arme : coup de pied et coup d'ongles : 60%



Mam Douna : une forte femme qui ne quitte pas sa cuisine et donne ses ordres par la fenêtre en appelant Maryse d'une voix forte et aiguë. C'est un représentant des seigneurs de la Loi. Tout est ordonné dans sa cuisine et dans sa chambre. Elle ne laisse rien au hasard. Elle est très à cheval sur l'heure des repas, chacun doit arriver à l'heure sinon il n'y a plus rien et les restes sont donnés aux cochons. Si on désire manger après l'heure, il faut réussir un jet en crédit ou persuader (si on désire se servir dans le garde manger). Si on rentre dans sa cuisine sans se faire annoncer, on risque une belle engueulade. Sinon, c'est une femme douce et prête à rendre service. Cependant, elle ne parle pas beaucoup ou avec des allusions sur les anciens seigneurs du château. Elle ne parlera pas de la malédiction pour ne pas influencer les joueurs.

FOR 09 CON 14 TAI 16 INT 13 POU 16 DEX 11 CHA 13
Persuader 35% dissimuler 45% sentir 60% goûter 85% écouter 60% mouvement silencieux 70%

Artisanat : cuisine 90% armes : couteaux et hachoirs 75% connaissances des plantes 55%

Blougol dit brame. Le majordome doit son surnom aux borborygmes qui sortent de sa bouche quand il s'étire. C'est un représentant des seigneurs élémentaires. Il a pour vocation de rester neutre comme il n'existe plus de loi élémentariste sur ce plan. Il a été mis là par la Balance pour aider le Chaos et la Loi à vivre ensemble. Il fait en sorte que la communauté continue à vivre même sans la direction d'un châtelain. Son statut de personnalité neutre lui pose un dilemme quand les personnages arrivent : doit-il tout leur dire ? De plus, Mam Douma et Belargol lui ont imposé le silence. En effet, ils estiment que c'est à eux d'introduire les joueurs dans les arcanes du château.

Cependant, si les personnages semblent indécis, c'est lui qui ira leur donner la marche à suivre, du moins en partie, sans vouloir les influencer.

FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 15 POU 18 DEX 15 CHA 12

Connaissances des plantes 70% premiers soins 85% artisanat : jardinage et soin des animaux 85%

Persuader 45% faire un nœud 50% chercher 55% voir % grimper 60% se cacher 60%

Armes : fourche, couteau, marteau 75%

Possession : un anneau avec une sylve, un gnome lié à une figurine de terre, une salamandre liée au foyer, Un élémentaire de l'eau lié à un baquet en bois dans lequel trempe une outre pleine de cidre.

Belargol est un vampire qui a perdu le goût du sang humain depuis longtemps. Son premier geste quand il se lève, c'est d'aller prendre une rasade de sang à la jugulaire de Florette la vache. C'est un être assez fantasque qui tourne en dérision ses hôtes. Aux pitreries de Belargol, Maryse, elle, glousse dans son mouchoir, Mam se fâche en lui lançant des épluchures ou une cuillère en bois, alors que Blougol se contente de grogner.

Autrefois, c'était un prêtre de Strashaa. Lorsque la Loi et le Chaos prirent possession du plan, il décida de se ranger du côté de la Loi, mais par amour d'une belle démoniaque, il embrassa la cause chaotique. Il fut récompensé en accédant à « l'immortalité »…

Il fut assez surpris de se retrouver parmi les hôtes du château. Malgré tout cela, Belargol est bon, mais à sa manière. S'il n'était pas vampire, il prendrait avec joie la place du châtelain et se plierait avec bonheur au rituel d'allégeance. Mais hélas, il est condamné à n'être qu'une caricature de démon. C'est pour cacher son désarroi que Belargol se montre agaçant, pédant et méprisant. Il change chaque soir de couche comme si sa nature chaotique lui imposait de ne pas rester en place.

Il se méfie de Maryse. Il est le seul à connaître sa nature démoniaque et ses secrets. Il l'évite, il sait qu'un jour quelque chose de terrible viendra d'elle.

FOR 15 CON 17 TAI 14 INT 17 POU 18 DEX 20 CHA 18

Belargol possède la capacité de se fondre dans l'ombre (est invisible dans l'ombre) , de ramper prestement sur les parois et les murailles tel un lézard et le pouvoir de téléportation à 16 mètres de distance.

Les compétences en perception sont toutes à 85%, crédit 75%, persuader 45%, se cacher 100%, mouvement silencieux 90%, jongler 80%, connaissances des poisons 75%, évaluer trésor 80%

Connaissance de la musique 45%

Armes griffes rétractiles : 75% armes de jet 40% épée 95%

Il possède un miroir démoniaque (l'un des seuls objets chaotiques qui « fonctionne » sur le site). Ce miroir lui renvoie l'image de son amour de jeunesse. Le reflet de la belle lui prodigue des conseils et des mots pleins de réconforts, ça l'aide à dormir.

UNE BIEN BELLE QUETE

Les personnages sont enrôlés tour à tour par le Héraut de la Balance qui de plan en plan cherche des héros pouvant prendre la place du seigneur Vigilant défunt.

Marvan Rodaney le Héraut de la balance traverse les plans à la recherche de braves afin d'assurer la succession des maîtres de Haut-Regard. Il doit être sur ses gardes car agents de la Loi et agents du Chaos ne lui facilitent pas son travail.

Marvan possède un fort charisme et sait persuader avec les mots justes. Il parlera d'aventure d'une rare exception, il leur vente la formidable forteresse qui sera leur demeure. Les récompenses seront larges et à la mesure de leur talent. L'enrôlement se fera tout à tour. Le maître de jeu prendra un à un les joueurs. Les situations de rencontre pourront être variées. A la fin de la rencontre, le joueur devra se sentir concerné par la quête de Marvan.

Quelques exemples de rencontre.

- Le personnage est dans une mauvaise passe. Il vient de se faire dépouiller par ses hôtes et jeter hors des murs. Marvan vient lui proposer une aide qui tombe à pic.
- Le personnage se retrouve seul à la suite d'un violent combat. Il a perdu tous ses amis dans la bataille. Il erre sans but presque nu. Marvan lui propose un manteau…
- Fermier est un dur métier quand on n'a connu que les armes. Mais à la mort de sa femme en couche, le personnage n'a plus de goût à rien. Marvin apporte le changement.
- Agent d'un ordre religieux c'est bien, mais quand on a envie de changer cela pose problème. Marvan redonne une nouvelle chance au personnage.
- Quand on a toutes les sociétés d'assassins sur le dos, l'air devient vite irrespirable. Marvan vient donner un peu d'air à la cavale du personnage.
- Presque sans vie dans un fossé, le personnage doit la vie sauve à Marvan.

Un à un les personnages font connaissance, et à la suite d'un long voyage, ils arrivent dans les Marais des Brumes. Là, existe un chemin qui mène au plan Terre-Mer. Il est possible qu'au cours du voyage une bande d'agents du Chaos vienne demander à Marvan de renoncer. On viendra probablement menacer ou mettre en garde les joueurs des périls qui les menacent. On essayera de les tuer.

Dans les marais des Brumes des forces chaotiques, voire le géant des brumes, se manifestent pour contrer les joueurs dans leur progression.

Important : à partir du moment où les joueurs sont importunés par leurs ennemis, il faudra qu'ils quittent les Jeunes Royaumes rapidement afin d'avoir du temps devant eux pour combattre le Chaos qui s'active sur le plan Terre-Mer.

Lorsque les personnages pénètrent sur le plan de Terre-Mer, ils auront sept jours pour s'organiser, élaborer des plans, faire connaissance avec les occupants du château et comprendre ce qui les attend. A la fin du sixième jour, un Châtelain, digne successeur des précédents Maîtres, devra se porter volontaire. Pour être intronisé, il devra prier à l'autel de la Balance dans la chapelle qui lui est consacré. Là, le personnage sera investi dans sa charge. Il gagnera l'immortalité et devra à jamais être le guetteur stoïque des lieux.

S'il devait arriver qu'aucun personnage ne se décide, le Chaos prendra le dessus. La Loi ferra une contre –attaque et l'équilibre du Multivers en sera à nouveau contrarié. Cela amènera une succession d'effondrements des plans pour arriver à la bataille finale des Jeunes Royaumes et la fin des temps. Les personnages pourront se racheter en partant en quête pour trouver le cor qui servira à Elric pour faire renaître le monde.

♦ Premier jour

Marvan laissera les personnages aux portes du château qui se dresse majestueux au milieu des brumes.
Les Pjs prendront connaissance des lieux. Ils ne rencontreront Berlargol qu'à la nuit tombée.
On leur montrera leur couche dans la salle commune qui sert aussi de salle à manger. Maryse et le vieux mettent la table, la débarrassent et montent les lits pliants pour la nuit. Chaque lit est séparé par un paravent.

Berlargol pointe son nez au moment du repas et s'envoie quelques rasades de vin tout en raillant les personnages et les hôtes. Il affiche un mépris pour toutes les activités du château et des personnages. Il se moque de leur devenir et de la suite des événements. Lui, il préfère dormir à la belle étoile et flâner. Il est possible que ce visiteur nocturne agace les joueurs. Il saura s'éclipser avant que les aventuriers ne sortent leurs armes.
Si les Pjs le cherchent durant la nuit, il restera introuvable.

Au cours de la nuit, les héros feront des cauchemars où les membres de leur famille, un enfant, leur frère, une ancienne maîtresse, viendront leur faire des reproches amers, en se lamentant qu'ils ne sont que des pourceaux égoïstes.

♦ Deuxième jour

Au réveil du deuxième jour, les personnages seront un peu nauséeux de la mauvaise nuit qu'ils viennent de passer. Leur humeur est assez exécrable. Le MJ devra s'attacher à insuffler une mauvaise ambiance au sein du groupe. Un rien devient agaçant et chaque propos dit par un ou l'autre joueur sera source de contrariété. Au milieu des Pjs, les hôtes des lieux vaquent à leurs affaires sans se soucier des nouveaux arrivants.

La journée se passe de manière assez ennuyeuse.
Ce jour-là, les héros pourront visiter la forteresse et s'apercevoir de son piètre état de délabrement.
Ils pourront constater que Maryse et Mam Douna sont logées dans le donjon et qu'une chambre reste vide, le lit fait. Il n'y a pas de poussière et des vêtements sont pliés sur le lit. Alors que Blougol, lui, dort dans sa cabane dans le jardin de la basse-cour.
La journée, Le vieux reste au jardin. Il s'occupe de ses légumes et de ses animaux, aidé par Maryse qui s'acquitte de sa tâche sans mot dire.
Le soir, tous les deux viennent aider Mam Douna à la cuisine. Ils mangent à l'office sans parler.
Si on pose des questions au vieux, il sera plus loquace que les deux femmes, mais il restera discret sur la fonction de maître des lieux et sur ce qui est advenu au dernier des châtelains.
Si on cherche à fouiller sa demeure, il s'opposera à toute intrusion dans ses appartements.
Les joueurs n'auront pas d'informations très importantes pour cette journée, à moins qu'ils ne se fassent pressants et qu'ils s'attachent à lire les documents et les ouvrages de la bibliothèque du donjon (1d10 heures pour trouver un ouvrage qui relate les faits historiques de l'introduction).
Là, l'ancien les incitera à choisir un chef et à faire pénitence dans la chapelle dédiée à la Balance.

La nuit sera assez pénible et chargée en cauchemars violents. S'ils se réveillent ou s'ils ne sont pas couchés, les personnages se trouveront, au milieu de la nuit, nez à nez avec les membres de leur famille. Ils paraissent de chair et de sang. Si on les tue, leur cadavre restera sur le sol. Tuer un membre de sa famille ou un être cher en coûtera 1d6 de SAN (Stormbringer) ou 1d4 temporaire de POU (Elric) .



Si les Pjs cherchent à suivre Berlargol, il disparaîtra au milieu des pierres par sa capacité à se fondre dans l'ombre et à ramper sur les murs tel un lézard. En le cherchant bien, on pourra le surprendre dans un nid de paille au-dessus de l'étable, accroché au cou de Florette la vache (il boit son sang), dans un lit de fortune sur le donjon ou dans un cercueil rembourré de paille dans la crypte des seigneurs. La dite crypte est d'ailleurs vide de tout reste d'anciens seigneurs, vu qu'ils se sont tous suicidés. Le MJ taquin pourra y glisser quelques éléments sans importances histoire de perdre un peu les Personnages, comme, par exemple, une silhouette sombre sur le mur (en fait une infiltration d'eau qui par la magie de l'imagination donne à voir un personnage. De plus, comme le mur à un peu souffert, ça sonne creux quand on tapote le mur. Mais il n'y a rien à voir.

Si on monte la garde près de la remise, au milieu de la nuit, on verra Maryse se glisser dedans. Si on y pénètre à sa suite, on ne trouvera pas de trace de sa personne. Mais sur la paroi du mur, des dessins compliqués faits d'arcs de cercle, de lignes courbes et brisées à en donner la nausée, sont gravés dans la pierre du mur du fond de la remise, mur qui est aussi celui de l'enceinte du château. Il s'agit d'une porte de téléportation. Pour l'activer, il faut prononcer le nom de Malbelrode d'une voie gutturale et « vomissante ». Ce portail mène à une chambre secrète barbouillée de signes qui inspirent une crainte ancienne. Des statuettes grossières, faite de cire et de sang, sont alignées. Des centaines de bougies brûlent en dégageant une odeur âcre d'épices (connaissances des plantes : sorte d'encens dont se servent des prêtres du Chaos pour prier leurs dieux). Voir les détails dans la partie : « le ventre de Haut-Regard ».

♦ Troisième jour

Les personnages voient des personnes qu'ils connaissent, arriver de plus en plus nombreuses. Si les personnages ont tué une des apparitions, elle reviendra durant cette journée alors que son corps gît encore mort.

Des Personnes mortes depuis longtemps ou qu'on pensait oubliées (parents, premier amour, amis ou ennemis). Ces fantômes font des reproches aux joueurs de les avoir abandonnés, d'avoir préféré une vie d'aventure plutôt qu'une vie honnête et saine. Les fantômes des ennemis viendront harceler les personnages et se plaignent d'être morts sous leurs coups de manière injuste et lâche. Ils pleurent leur ancienne vie. Les personnages sont seuls à les voir. Ces séries de nouvelles manifestations minent le moral de PJs. Il leur semble préférable de mourir plutôt que de souffrir plus longtemps ces harcèlements.

Il sera impossible aux joueurs de se concentrer tant les palabres des apparitions troublent les conversations. Il est à noter que chacun voit les siennes et pas celles de ses compères. Chacun semble parler dans le vide. Ces êtres ne sont visibles que par la victime.

Leurs hôtes semblent indifférents à leur discours incohérent. Belargol affiche un sourire moqueur.

Bref, toutes les activités des joueurs, sont troublées par les commentaires des visions des personnages.

La nuit sera difficile, certains « spectres » ne connaissent pas le sommeil. D'autres se feront plus amoureux, se colleront aux joueurs comme des tiques suppliantes ça et là un baiser, voire plus.

♦ Quatrième jour

Le quatrième jour sera assez difficile pour les Personnages des envies de meurtres et de suicides viendront perturber leurs activités. Un rien sera prétexte à l'empoignade et ils découvriront qu'ils ne peuvent attenter à la vie des hôtes, ni même à celle des autres PJs. Mais ils peuvent tuer les visions (à chaque fois 1d6 de SAN ou 1 pts de POU)

Une envie de meurtre plane dans les recoins de l'esprit des personnages.

Ce jour-là, le vieux les presse de définir un chef et de se recueillir sur l'autel de la Balance et de prêter allégeance.

Ce jour-là, les personnages apprendront certainement, si ce n'est pas déjà fait, que le dernier seigneur du château s'est pendu à une branche dans le petit bois qui croît aux pieds des murailles. D'ailleurs, si on se promène dans le bois, on peut remarquer que certaines branches sont ornées de bouts de cordes qui partent en lambeaux.

♦ Cinquième jour

Les personnages rentrent dans une grande déprime. Au loin, l'activité des brumes qui se trouvent du côté Chaos se mettent à rougir et du côté Loi, une lumière blanche et inquiétante rampe sous la brume.

Le cinquième jour, les personnages devront prendre une décision quant à leur avenir et à celui du Multivers.

Le petit Autel s'est éclairé. La dalle de l'autel émet une pulsation orangée. Le bas-relief à l'image de la Balance s'auréole d'un rai de lumière bleuté qui parcourt le pourtour du dessin.

Si personne ne prête allégeance, au bout de 1D10 heures la manifestation divine cessera. Pour augmenter le suspense, on peut faire décroître cette lumière et insister sur l'angoisse qui risque de naître quand tout s'arrêtera.

Si au dernier moment, un des personnages se décide, faite-lui faire un jet sous quatre fois sa dextérité pour voir s'il arrive à temps. S'il échoue, un jet sous trois fois le Charisme sera nécessaire pour que sa prière s'exhausse.

♦ Sixième jour

Si un membre s'est porté volontaire, il devra rester jusqu'à la fin de ses jours. Si personne n'a vaincu l'avatar chaotique, le désir de suicide et de meurtre se fera encore plus pressant. Il est à noter qu'aucun personnage joueur ne peut attenter à la vie d'un autre Pj et qu'il est impossible de tuer les hôtes. En effet, une force retient les bras. Seuls les spectres seront les victimes de la haine des héros.

Les manifestations sont toujours là, mais, dans les brumes, l'activité du Chaos et de la Loi s'est tue. Les personnages resteront encore une journée de plus à combattre leur folie et leurs fantômes.

Si personne ne s'est porté volontaire, le Chaos et la Loi attaquent simultanément la frontière de pierre. Là, les personnages n'auront pas d'autres choix que de combattre et de mourir. Mabelrode apparaîtra en prenant possession du corps de la fillette, il grandira et rira à la face des joueurs. La main de Mabelrode pourra toucher des joueurs pour leur insuffler le chaos dans leurs veines. Un jet sauveur sous le Pou sera nécessaire pour résister. Sils échouent, leur San chute à la moitié et ils acquièrent un pouvoir démoniaque et seront liés à jamais au seigneur du Chaos. A la discrétion du meneur, les joueurs pourront se voir muter et chuter en charisme.

Le maître de jeu pourra donner une porte de sortie aux personnages. Mais ils devront faire des jets de chance (4 ou 5 Fois le POU) successifs afin d'arriver à sortir du château. Dehors, ils devront choisir entre le côté Loi et côté Chaos.

Du côté Loi, ils mourront de soif sous une lumière aveuglante. Côté Chaos, ils mourront sous l'effet de mutations accélérées et aberrantes.

Là, le maître de jeu pourra les laisser mourir et mettra fin à la vie égoïste et sans scrupule des personnages. Ou alors, une main magnanime viendra les tirer de là. Ils pourront être invoqués comme des démons par un sorcier, s'ils se trouvent du côté Chaos ou invoqués comme des vertus (par la prière) et prendre possession des corps de héros morts.

Dans les deux cas, ils auront une nouvelle quête : ramener un cor pour Elric.

♦ Septième jour et épilogue

Le héraut de la balance arrivera aux portes du château pour chercher les survivants. Seul le nouveau seigneur des lieux restera sur place en compagnie de ses serviteurs.

A moins que certains désirent rester, le personnage volontaire restera seul. Si l'avatar du chaos n'est pas mort, il faudra le tuer, sinon, le nouveau châtelain risque fort de finir ses jours au bout d'une corde ou sur les rochers de la falaise.

METTRE FIN A LA MALEDICTION DE MABELRODE

Au plus profond de la montagne, il existe une cavité où le Chaos s'est lové autour d'une effigie de Mabelrode. La statue porte ses mains au visage quand les mains se lèvent, on peut voir toute l'horreur de l'univers dans le masque sans nom du seigneur du Chaos.

Sous l'égide de cette effigie, une créature à vue le jour. Elle est fille du Chaos et donne corps à la malédiction de Mabelrode. C'est elle qui inflige les souffrances mentales et crée des spectres qui hantent les visiteurs ainsi que les seigneurs Vigilants. Elle se nourrit des angoisses et des haines. Cela fait si longtemps qu'elle se terre dans les profondeurs, qu'elle a enflé comme une outre trop pleine, si bien qu'elle se trouve coincée dans un espace réduit où elle a juste la place pour se retourner.



Cette chose ressemble à un porc gigantesque à peau de lézard. Autour de sa tête se déplie une collerette osseuse qui s'ouvre comme un hideux éventail. Son dos est parsemé de piquants qu'elle projette tels des javelots. Sa mâchoire est forte et dentée comme celle d'un crocodile, sa queue, ramassée sur elle-même comme un ressort, est garnie d'une boulle plantée de dards.

Si on la tue, la malédiction prendra fin, mais seulement si on a pris soin de renverser de son piédestal la statue de Mabelrode. Sinon, une autre créature viendra à naître.